

den besten Atout; steht die Partie gleich, so spiele vorsichtiger.

Achte eben so genau auf das Abwarten, als auf das Anspielen, es ist oft von üblen Folgen, auch nur einen Dreier abzuwarten, wenn du den Zweier hast. Z. B. der Partner spielt den Bieren an; der Gegner zur Rechten giebt den Fünfer; gibst du den Dreier, so scheint es gewiß, daß du die Farbe nicht mehr hast; kommt aber der Zweier später zum Vorschein, so ist das Zutrauen in euer Spiel dahin.

Spiele nicht Atout aus, weil ein Honneur zur Linken tournirt ist, und lasse dich nicht abhalten, weil Einer zur Rechten liegt; beides ist recht, wenn Ursache vorhanden ist, zu atoutiren.

Impasse in Atout sind gewöhnlich vortheilhaft und in andern Farben, wenn man stark in Atout ist, da sie dazu beitragen, die beiden langen Farben zu etabliren.

Stich nie mit Atout eine ungewisse Karte, wenn du stark, aber stets, wenn du schwach im Trumpf bist, wenn auch die beste sicher in des Partners Hand ist. Die Vortheile hiervon sind: einen nutzlosen Atout zu machen, anzuzeigen, daß man darin schwach ist und die Face der Farbe in des Partners Hand zu halten, welche auch vielleicht des Gegners einzige ist. Bleibe so lange wie